Get started Open in app

Follow 28K Followers

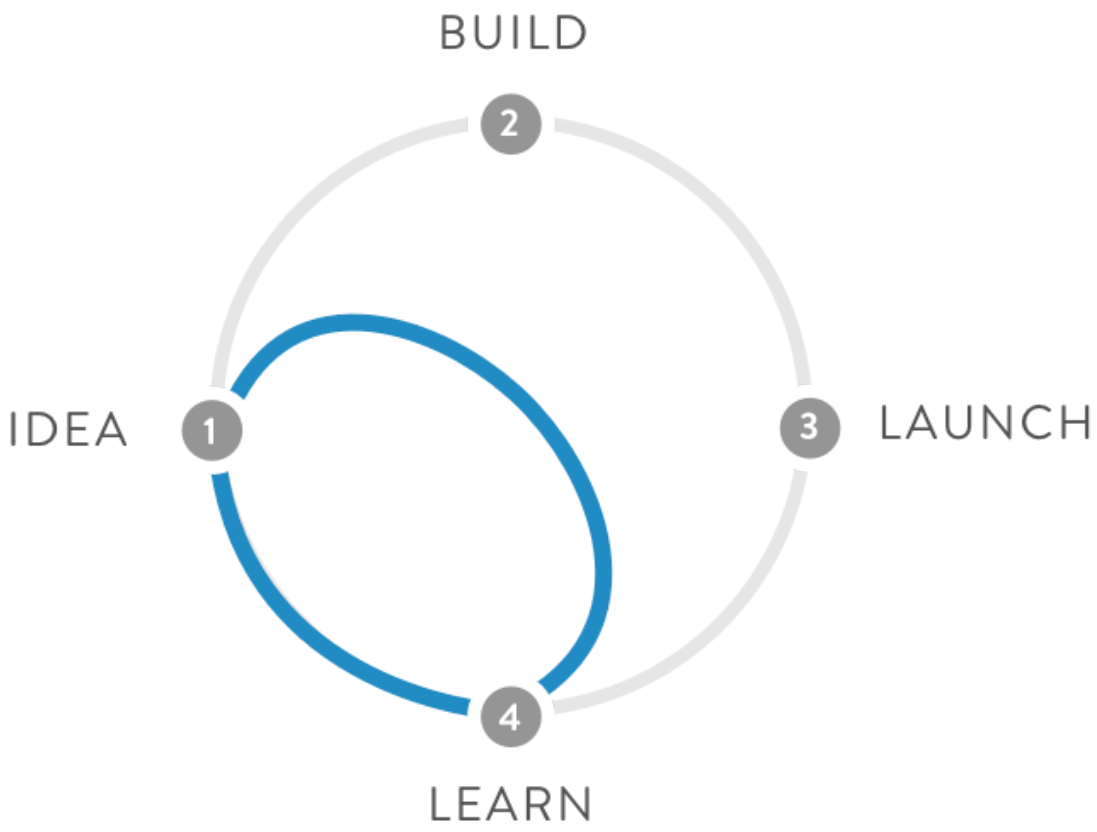
Google Design Sprint: como funciona e como aplicar no seu projeto

Fabricio Teixeira Sep 1, 2015 · 6 min read

A essa altura você já deve ter ouvido falar da tal **Google Design Sprint**: um processo de design “express” onde um grupo de pessoas se reúne por 5 dias para responder questões críticas de negócios através de design, prototipagem e teste das ideias com os usuários.

O processo foi desenvolvido e anunciado pela Google Ventures, um braço do Google focado em testar e acelerar ideias que ainda estão em estágio inicial de desenvolvimento.

A principal vantagem desse processo de 5 dias em relação a tantas outras metodologias que existem por aí é que ele pega um atalho bastante vantajoso: ao invés de esperar para lançar um MVP (Minimum Viable Product) para descobrir se a ideia é boa ou não, processo esse que pode tomar vários meses, o Design Sprint foca especificamente na validação da ideia com usuários e encurta o processo para 40 horas de trabalho.



Muito melhor saber se a ideia vai funcionar ou não ANTES de ter que passar pelo trabalho todo de desenvolvê-la por completo, certo?

Resumão:

- **O que é?** 5 dias para criar, desenhar, prototipar e testar uma ideia.
- **Para quem é recomendado?** Startups em estágio inicial; ideias que ainda precisam ser amadurecidas; projetos internos.
- **Quando usar?** Antes de investir tempo e dinheiro em uma startup ou ideia; antes de um time ágil recém-formado começar a trabalhar em um projeto; antes de começar a desenhar a fundo uma funcionalidade complexa.
- **Quem envolver no sprint?** Pelo menos um Designer, um Stakeholder (CEO da startup, dono da grana, dono da ideia, dono da bola), um Product Manager, uma pessoa que conhece bem os usuários do produto, e alguém com um background

mais técnico (Desenvolvedor). Ah, e é claro, um facilitador para comandar as sessões coletivas.

Como funciona o Design Sprint?

Antes de começar o Design Sprint, você precisa escolher o problema a ser resolvido. Quando estiverem todos alinhados, reúna o time em uma sala, bloqueie o calendário de todo mundo e garanta alguns materiais básicos para usar naquela semana (post-its, caneta, papel, etc.).

Segunda-feira: UNPACK

No primeiro dia da Sprint, seu time vai exteriorizar tudo o que eles sabem sobre a ideia. A expertise normalmente está espalhada em várias cabeças diferentes, e ter certeza que todo mundo está começando alinhado é fundamental para o sucesso do programa. Desenvolvedores sabem de coisas que os designers não sabem, os stakeholders sabem de coisas que os product managers não sabem — e assim por diante. Para facilitar esse processo de “unpack”, você pode propor atividades mais específicas para o grupo (expressar a voz do consumidor, desconstruir o produto atual, definir as métricas de sucesso, etc.).

Terça-feira: SKETCH

No segundo dia, todo mundo rabiscando as ideias. As pessoas vão trabalhar individualmente colocando as soluções para aquele problema/ideia no papel. A ideia é conseguir colocar o máximo possível no papel, sem muita discussão em grupo no começo. Depois que todo mundo rabiscou, é hora do grupo todo ir olhando para cada

um dos sketches e discutindo como aquilo poderia funcionar. No fim, existe um sistema estruturado para criticar o trabalho e votar nas melhores soluções — tudo feito muito democraticamente.

Quarta-feira: DECIDE

Na quarta-feira, vocês já terão pelo menos uma dúzia de ideias para escolherem. O que é ótimo, mas é também um problema — já que vocês não conseguem prototipar 12 ideias em um dia só. Então o objetivo do terceiro dia é simplesmente filtrar as ideias, refiná-las, e no fim do dia escolher uma única ideia que vocês irão prototipar.

Quinta-feira: PROTOTYPE

Quinta-feira é o dia de prototipar. É preciso ser ridiculamente produtivo, então é importante aqui escolher ferramentas de prototipagem com as quais vocês já estejam habituados a trabalhar rapidamente. Também é importante planejar todas as atividades do dia logo cedo, incluindo quem faz o quê e de que hora a que hora. A ideia é montar um protótipo daquela ideia até o fim do dia.

Sexta-feira: TEST

Sexta-feira é dia de mostrar os protótipos para os potenciais usuários do produto, em sessões individuais. O produto é apresentado para o usuário, ele interage com algumas telas e vai dando feedback em tempo real sobre o que gosta e o que não gosta. No fim do dia vocês se reúnem para discutir o feedback que receberam dos usuários e decidir se a ideia sobrevive ou não.

Leia também:

Muito além do teste de usabilidade: os vários tipos de pesquisas

Muitas pessoas pensam que pesquisa com usuários é sinônimo de Testes de Usabilidade — e deixam de conhecer outras...

brasil.uxdesign.cc

Brainstorms são divertidos, mas não funcionam

O Google Design Sprint é uma ótima ideia para agilizar o trabalho de times de design e conseguir validar ideias antes que muito tempo ou dinheiro sejam investidos nela. Mas o interessante é observar também o porquê da ideia do Design Sprint ter surgido em primeiro lugar.

Conta Jake Knapp, criador e evangelista do Design Sprint, que ele costumava usar sessões de brainstorm em grupo lá no Google para gerar ideias e soluções para determinado problema. “Brainstorms são divertidos, as pessoas terminam o dia cansadas mas animadas, donas de uma pilha de post-its cheio de ideias para resolver o problema. Mas as ideias que surgiam dessas sessões de brainstorm nunca iam a lugar nenhum. Não é que estivéssemos tendo ideias ruins — a maioria das ideias era boa, na verdade. Mas o problema é que as melhores ideias vinham surgindo de outro lugar que não ali.”

Segundo Jake, as melhores ideias tendem a vir de indivíduos, não de grupos. Grupos têm uma dinâmica onde não necessariamente as melhores ideias sobrevivem, mas as ideias que são melhores vendidas ou contadas com mais empolgação. Outro problema dos brainstorm é que espera-se que as ideias sejam eleitas por consenso — mas consenso

nem sempre escolhe as ideias mais corajosas ou as mais íntegras. Consenso costuma escolher o caminho mais fácil de aceitar.

Um outro ponto positivo do Design Sprint é a limitação de tempo. Sim, pode parecer contraditório (menos tempo para fazer o trabalho geralmente significa mais sofrimento), mas ao mesmo tempo essa restrição deixa os membros do time mais motivados por terem sempre a sensação de estarem movendo rapidamente. Burocracia é uma palavra que tem que passar longe da sua empresa, caso você esteja pensando em organizar um desses Design Sprints com o seu time.

Veja abaixo a explicação completa do Design Sprint, pelo seu próprio criador, Jake Knapp:

Links relacionados

- Site oficial do Design Sprint
- How To Conduct Your Own Google Ventures Design Sprint
- The 6 Ingredients You Need To Run A Design Sprint
- How To Decide What Ideas To Prototype
- A Lightning-Fast Way To Make A Digital Prototype

Sign up for UX Collective Brasil

By UX Collective BR

Design. Feito no Brasil. Take a look.

Get this newsletter

User Experience Metodologia Sprint UX Design

About Write Help Legal

Get the Medium app

Download on the App Store

GET IT ON Google Play